

16538F

model # / *no. de modelo* / n° de modèle



SOLID WOOD WASHER TOSS
LANZAMIENTO DE ARANDELA DE MADERA SÓLIDA
LANCER DE RONDELLE EN BOIS MASSIF

⚠ **WARNING!** Adult supervision and assembly is required. Please read instructions carefully. Proper use of this product can prevent damage or injury.

¡ADVERTENCIA! Requiere la supervisión y la asamblea de un adulto. Por favor lea las instrucciones con cuidado. El empleo apropiado de este producto puede evitar el daño o la herida.

MISE EN GARDE La surveillance et l'assemblage par des adultes sont exigés. Veuillez lire les instructions attentivement. Vous pouvez éviter les blessures et les dommages matériels si vous utilisez ce produit de façon adéquate.


CHOKING HAZARD - Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years.

RIESGO DE ASFIXIA - el producto contiene pequeñas pelotas y/o pequeñas piezas. No es apropiado para niños menores de 3 años.

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - le produit contient des petites balles et/ou de petites pièces. Non recommandé pour des enfants de moins de 3 ans.

English

PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS AND RECEIPT/PROOF-OF-PURCHASE!

- Please keep your Proof-of-Purchase (or Store Receipt) with your manual. Your model number and proof-of-purchase will be required for you to receive customer service help.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts, assembly steps and/or rules.
- Visit our website:
  www.eastpointsports.com


Do not leave product outside in wet/humid conditions.

Español

¡IMPORTANTE! ¡POR FAVOR GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES Y SU RECIBIO/PRUEBA-DE-COMPRA!

- Por favor guardar su prueba-de-compra (o su recibo de tienda) con su manual. Su número de modelo y su prueba-de-compra serán requeridos para recibir la ayuda del servicio de consumidor.
- Por favor leer este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las piezas y los pasos a seguir en el montaje y/o las reglas.
- Visite nuestra página de internet:
  www.eastpointsports.com

No guarde el produco al aire libre en las condiciones mojadas o húmedas.

Français

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS ET VOTRE REÇU OU PREUVE D'ACHAT

- Gardez votre preuve d'achat avec le présent guide d'assemblage. Vous aurez besoin de votre preuve d'achat et du numéro de modèle pour avoir droit au service à la clientèle.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage, afin de vous familiariser avec toutes les pièces, les étapes d'assemblage et/ou les règlements.
- Visitez notre site Internet à
  www.eastpointsports.com

Ne pas laisser le produit à l'extérieur dans des conditions mouillées ou humides.

CONTACT INFO / POUR NOUS JOINDRE / INFORMACIÓN DE CONTACTO

Hours / Heures d'ouverture / Horas

Monday to Friday / du lundi au vendredi / lunes a viernes

(9 a.m. a 5 p.m. EST) / (de 9 h à 17 h HNE)

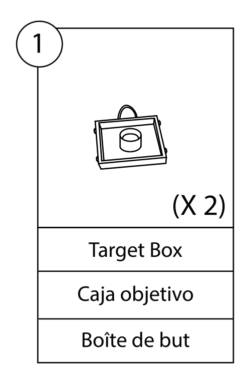
Technical Support /Assistance technique / Soporte técnico

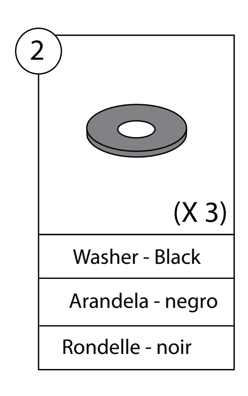
Email us at / Envoyez-nous un courriel à / Enviarnos por correo electrónico al : **consumerservice@eastpointsports.com**

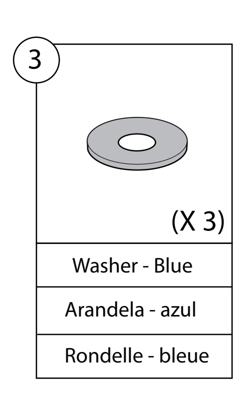
Visit us at / Visitez-nous au / Visit us at : **www.eastpointsports.com**

Call / Appelez-nous au / Llamarnos al : **973-585-4747**

PARTS GUIDE / GUÍA DE PIEZAS / GUIDE DES PIÈCES





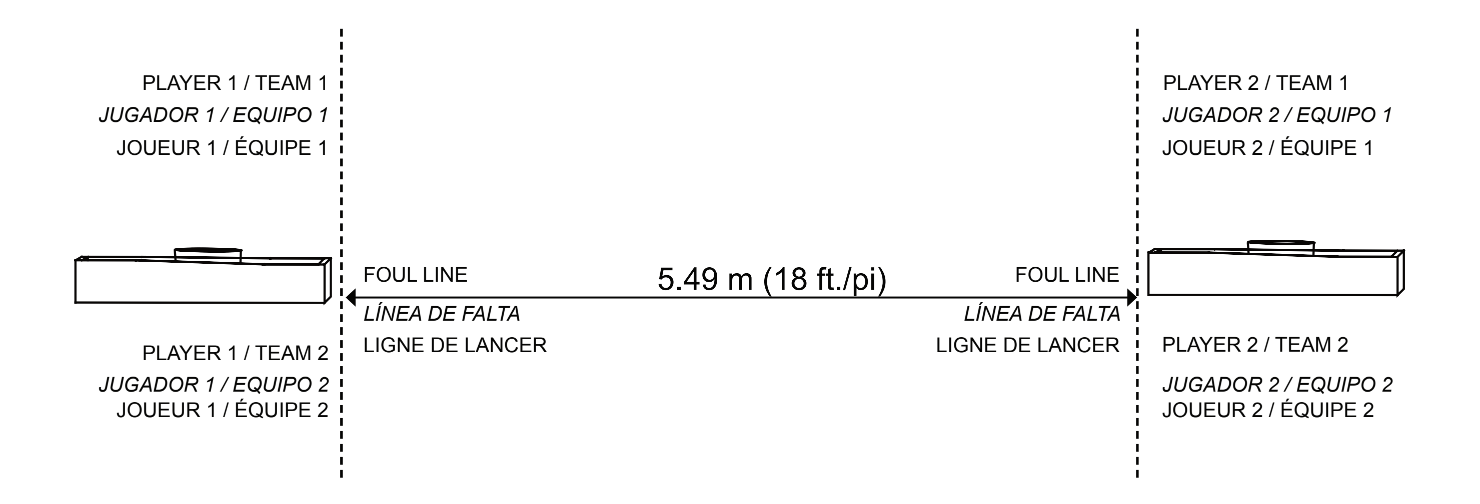


1 (X 2)	2 (X 3)	3 (X 3)
Target Box	Washer - Black	Washer - Blue
Caja objetivo	Arandela - negro	Arandela - azul
Boîte de but	Rondelle - noir	Rondelle - bleue

(Continúe en la siguiente página.)

(Continued on the next page.)

(Voir page suivante.)



English

GAME SETUP:

- Playing Area – Select an open area that provides approximately (5.49 m) 18 ft. between the two foul lines (front of the target boxes). Allow children to set their own distance.
- Play is between two players or teams. One member from each team will stand next to each box. When pitching washers, toe or foot must be behind front of box.

RULES OF THE GAME:

- Object of the Game – Points are made by tossing washers into box or in the cup (centre piece). The first player/team to reach 21 points wins!
- Start of the Game -- to determine who will "pitch" first at the start of the game, each player/team will throw one washer toward the opposite board and whoever gets closest to or into the cup will be the first to throw. This is called the "Diddle." Winner of the Diddle is player/team 1.
- Game Play - Players/teams shoot towards the same box. Player/team 1 throws all 3 washers, then player/team 2 throws their 3 washers. If both players get a washer in the middle or in the box, they cancel each other out like in regular horseshoes. Points are added up for all valid washers. For the following rounds, the player/team that got points last goes first, throwing all 3 washers.

  Example:

  If player/team 1 throws 3 washers and gets 2 in the cup and 1 in the box, they would have 7 points. If player/team 2 then throws 3 washers and gets 1 in the cup and 2 in the box, they would have 5 points. These cancel each other out and player/team 1 is awarded 2 points (7-5=2) to be added to their score. Player/team 1 scored points, so he/they go first in the next round.

Español

MONTAJE DEL JUEGO:

- El área de jugar - Selecciona un área abierta que proporciona aproximadamente 18 pies. (5,49 m) entre las dos líneas de falta (el frente de las cajas objetivos). Permitae a los niños poner su propia distancia.
- El juego está entre dos jugadores o equipos. Un miembro de cada equipo estará de pie al lado de cada caja. Cuando lanzando las arandelas, el dedo del pie o el pie deben ser detrás del frente de la caja.

REGLAS DEL JUEGO:

- Objeto del juego - los puntos son hechos por lanzando arandelas en la caja o en la taza (el pedazo de centro). ¡El primer jugador/equipo para marcar 21 puntos gana!
- El principio del juego - para determinar quien "lanzará" primero al principio del juego, cada jugador/equipo lanzará una arandela hacia el tablero de enfrente y el jugador/equipo que lanza la arandela el más cercano a o en la taza será el primero en lanzar. Esto se llama el "Diddle". El ganador del "Diddle" es el jugador/equipo 1.
- El juego - los jugadores/equipos lanzarn hacia la misma caja. Jugador/equipo 1 lanza las 3 arandelas, entonces jugador/equipo 2 lanza sus 3 arandelas. Si ambos jugadores consiguen una arandela al medio o en la caja, ellos cancelan el uno al otro como en el juego de herraduras regulares. Los puntos son sumados para todas las arandelas válidas. Para las vueltas siguientes, el jugador/equipo que consiguió los puntos último va primero, lanzando las 3 arandelas.

  Ejemplo:

  Si el jugador/equipo 1 lanza 3 arandelas y consiguen 2 en la taza y 1 en la caja, ellos tuvieran 7 puntos. Si el jugador/equipo 2 entonces lanza 3 arandelas y consiguen 1 en la taza y 2 en la caja, ellos tuvieran 5

Français

DISPOSITION DU TERRAIN :

- Aire du jeu - choisissez un endroit dégagé d'environ 5,49 m (18 pi) entre les deux lignes de lancer (devant les boîtes). Laisser les enfants décider de la distance avec leur enjambée. La largeur de l'aire de jeu dépend du niveau d'expertise des joueurs.
- Le jeu se joue à deux ou en équipe. Un membre de chaque équipe se tient debout, à côté de chaque boîte.

LES RÈGLES DU JEU :

- Objet du jeu - Les points sont faits en lançant des rondelles dans la boîte, ou dans la tasse (le trou au centre). Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points remporte la victoire!
- Début de la partie : pour déterminer qui lancera d'abord au début du jeu, chaque joueur ou équipe lancera une rondelle vers le tableau opposé, et celle qui tombera le plus près du tableau ou dans la tasse sera le premier à lancer. C'est ce qu'on appelle le «Diddle». Le gagnant du Diddle est le joueur ou l'équipe 1.
- La partie de jeu - les joueurs ou les équipes tirent vers la même boîte. Le joueur ou l'équipe 1 lance toutes les 3 rondelles, ensuite le joueur ou l'équipe 2 lance leurs 3 rondelles. Si les deux joueurs obtiennent une rondelle au milieu ou dans la boîte, ils s'annulent, comme dans le jeu de fers à cheval réguliers. Les points sont additionnés pour toutes les rondelles valables. Pendant les tours suivants, le dernier joueur ou la dernière équipe à marquer des points commence, lançant toutes les 3 rondelles.

  Exemple :

  Si le joueur ou l'équipe 1 lance 3 rondelles et obtient 2 dans la tasse et 1 dans la boîte, il/elle marquerait 7 points. Si le joueur ou l'équipe 2 lance ensuite ses 3 rondelles et en obtient 1 dans la tasse et 2 dans la

(Continúe en la siguiente página.)
(Continued on the next page.)
(Voir page suivante.)

English

Players move to the opposite box for each round unless in team play. Play continues until a total of 21 points is reached by one player/team.

- Scoring - is determined after both players/teams have pitched all of their washers. Only 1 player/team may score per round but scores points for all washers that are closer than their opponents.
  In the Cup = 3 Points
  In the Box = 1 Point
- No Score - washers that miss the box or bounce off the ground do not count in scoring. Players that step across the foul line (front edge of the target box) during a throw nullify that washer and it does not count in scoring.
- To Win – The winner is the 1st player/team to reach 21 points. If player/team 1 reaches 21 and player/team 2 has yet to pitch their washers then player/team 2 is allowed to finish the round in the hopes that they can get more points or nullify player/team 1's points. A "Skunk" can be called at 11-0 or a "Whitewash" can be called at 17-2.

Alternate Scoring Method - scoring exactly 21 points:

- First player/team to reach exactly 21 points without going over wins.
- If a player/team goes over 21 points, then that player/team must subtract the points made on that round from their score.

  Example:

  Player/team 1 has a score of 18 points and player/team 2 has 15 points. Player/team 1 must get 3 points and no more in that round. If player/team 1 gets one in the cup and one in the box, then they have 4 points for a total of 22. If player/team 2 throws one in the box but misses the other two, then their total is one point. The net effect is 3 (4-1=3) and player/team one wins. But if player/team 2 misses all three, then player/team 1 must subtract a point from their score.

Español

puntos. Estos cancelan el uno al otro y el jugador/equipo 1 tiendrá 2 puntos (7-5=2) para ser añadido a su puntiación. El jugador/equipo 1 ganó los puntos, entonces él/ellos va primero en la siguiente vuelta. Los jugadores cambian las cajas para cada veulta excepto cuando jugando como equipos. El juego sigue hasta que un total de 21 puntos sea alcanzado por un jugador/equipo.

- Puntuación - es determinado después de que ambos jugadores/equipos han lanzado todas sus arandelas. Sólo 1 jugador/equipo puede anotar por vuelta, pero tiendrá los puntos para todas las arandelas que son más cercanas que sus opositores.
  En la taza = 3 Puntos
  En la caja = 1 Punto
- Ninguna marca - las arandelas que fallan la caja o saltan de la tierra no marcan. Los jugadores que pasan a través de la línea de falta (el borde delantero de la caja objetivo) durante una lanza anulan aquella arandela y esto no incluye en la puntuación.
- Para ganar - el ganador es el primer jugador/equipo para alcanzar 21 puntos. Si el jugador/equipo 1 alcanza 21 puntos y el jugador/equipo 2 debe ya lanzar sus arandelas entonces el jugador/equipo 2 puede terminar la vuelta en las esperanzas que ellos pueden conseguir más puntos o anular al jugador/equipo 1 sus puntos. Puede anuciar "Skunk" cuando la puntuación es 11-0 o un "Whitewash" puede ser anunciado cuando la puntuación es 17-2.

Método suplente de puntuación - puntuación de exactamente 21 puntos:

- El primer jugador/equipo para alcanzar exactamente 21 puntos sin pasando 21 pountos gana.
- Si el jugador/equipo pasa 21 puntos, entonces aquel jugador/equipo debe restar los puntos hechos sobre aquella veulta de su puntuación.

  Ejemplo:

  El jugador/equipo 1 tiene una puntuación de 18 puntos y el jugador/equipo 2 tiene 15 puntos. El jugador/equipo 1 debe conseguir 3 puntos y no más en aquella vuelta. Si el jugador/equipo 1 lanza una arandela en la taza y una en la caja, entonces ellos tienen 4 puntos para un total de 22 puntos. Si el jugador/equipo 2 lanza un en la caja pero falla las otras dos, entonces su total es un punto. El efecto neto es 3 puntos (4-1=3) y el jugador/equipo 1 gana. Pero si el jugador/equipo 2 falla todos las tres arandelas, entonces el jugador/equipo 1 debe restar un punto de su puntuación.

Français

boîte, il/elle marquerait 5 points. Ceux-ci s'annulent et on attribue au joueur ou à l'équipe 1 les 2 points (7-5=2). Le joueur ou l'équipe 1 a marqué, il/elle lance alors en premier au tour suivant. Les joueurs se déplacent à la boîte opposée pour chaque tour, sauf dans le jeu d'équipe. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe marque 21 points.

- Pointage - est décidé après que les deux joueurs/équipes ont lancé toutes leurs rondelles. Seulement 1 joueur ou l'équipe peut marquer des points par tour, mais seules les rondelles d'un joueur ou d'une équipe étant les plus près sont marquées.

  Dans la tasse = 3 points
  Dans la boîte = 1 point
- Aucun point - les rondelles qui ratent la boîte ou rebondissent au sol ne comptent pas. Les joueurs qui marchent à travers la ligne de lancer, pendant un lancer, annulent cette rondelle et ne compte pas.
- Pour gagner - le gagnant est le 1er joueur ou l'équipe à marquer 21 points. Si le joueur ou l'équipe 1 arrive à 21 points et que le joueur ou l'équipe 2 doit encore lancer ses rondelles, le joueur ou l'équipe 2 doit finir le tour en espérant obtenir le plus de points ou annuler le pointage du joueur ou de l'équipe. On appelle une « mouffette », lorsque le pointage atteint 11-0, et une défaite lorsque celui-ci atteint 17-2.

Méthode de pointage alternative - marquant exactement 21 points :

- Le premier joueur ou la première équipe à atteindre exactement 21 points, et non plus, gagne.
- Si un joueur ou une équipe marque plus de 21 points, ce joueur ou cette équipe doit soustraire de leur pointage les points faits sur ce tour.

  Exemple :

  Le joueur ou l'équipe 1 a 18 points et le joueur ou l'équipe 2 a 15 points. Le joueur ou l'équipe 1 doit marquer 3 points et non plus dans ce tour. Si le joueur ou l'équipe 1 marque un point dans la tasse et un dans la boîte, il/elle a 4 points pour un total de 22. Si le joueur ou l'équipe 2 marque un point dans la boîte mais rate les deux autres, son total est d'un point. L'effet net est 3 (4-1=3) et le joueur ou l'équipe 1 gagne. Mais si le joueur ou l'équipe 2 rate tous les trois, donc le joueur ou l'équipe 1 doit soustraire un point de son pointage.

20 Commerce Boulevard Succasunna, NJ 07876 • 1-973-585-4747